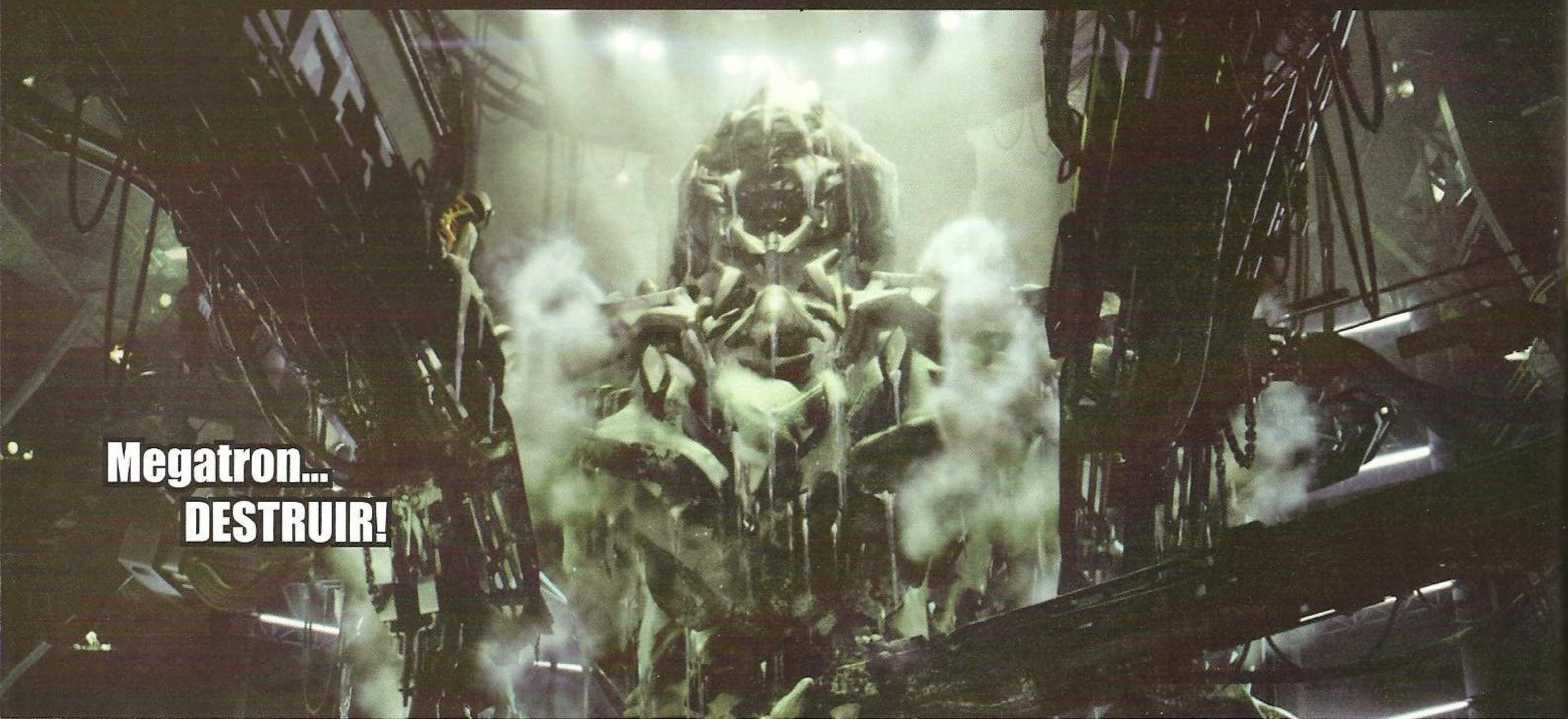
Optimus Prime...
PROTEGER.

TRANS FORMERS

Megatron...
DESTRUIR!

2009 é mesmo um ano especial. Além dos vários lançamentos em RPG e filmes nerds até agora, uma série de enorme sucesso completa 25 anos. Estamos falando de *Transformers*!

Mais do que chega aos olhos

Transformers é uma das franquias mais bem-sucedidas da história. Suas origens remontam a duas linhas de brinquedos japonesas da década de 1970, chamadas *Microman* e *Dialclone*. Ambas traziam robôs que se transformavam em veículos, equipamentos eletrônicos e diferentes tipos de armas. Depois de comprar os direitos de ambas, a fabricante de brinquedos Hasbro (sim, a mesma que hoje é dona do RPG *Dungeons & Dragons*) fechou uma parceria com a japonesa Takara e introduziu-as no ocidente. *Microman* se tornou então *G.I.Joe* (conhecida por aqui como *Comandos em Ação*). *Dialclone* virou *Transformers*.

Não contente com apenas uma linha de robôs capazes de se transformar em outras coisas, a Hasbro contratou Jim Shooter e Dennis O'Neil, dois grandes nomes dos comics americanos, para criar e desenvolver as identidades, personalidades e histórias de cada robô da linha. Nasciam assim *Optimus Prime* (mais conhecido entre nós como "Líder Optimus"), *Bumblebee*, *Megatron*, *Starscream* e tantos outros.

Robôs disfarçados

Os Transformers, como você sabe, não ficaram limitados a uma linha de brinquedos. Eles logo se espalharam por histórias em quadrinhos, desenhos animados, jogos de videogame, animações por computador e praticamente tudo mais que você possa imaginar. Sua história, entretanto, foi desenvolvida principalmente em duas mídias: quadrinhos e TV.

Como não poderia deixar de ser, ao longo de suas mais de duas décadas de vida, a história dos Transformers recebeu adendos, *retcons*, derivados e uma enormidade de acréscimos e reinvenções. A série em quadrinhos original e o primeiro desenho animado diferem em praticamente tudo. E todas as séries que vieram depois agregam coisas das HQs e do desenho animado, além de introduzir novos elementos.

Mesmo assim, a história dos Transformers gira em torno de um mesmo tema: a batalha dos heróicos *autobots* contra os malignos *decepticons*.

Transformers: Generation 1

A primeiríssima série dos Transformers se chama *Generation 1* ("geração 1" ou "primeira geração"). É nela que todas as outras se baseiam, incluindo os dois filmes (de 2007 e 2009). Nesta matéria, nosso foco será esta primeira série, sua história e personagens.

Como as informações entre quadrinhos e desenho animado são desencontradas, nós optamos por aqueles elementos que os fãs em geral consideram mais legais, mais icônicos, e que consideramos mais divertidos para partidas de RPG. Então transforme-se e vamos rolar!

O começo

A história dos Transformers começa no planeta Cybertron (pronuncia-se "sái-ber-tron"). Cybertron é um planeta pequeno, formado quase que exclusivamente por placas e partes de metal, onde os *quintessons* possuíam fábricas e linhas de montagem. Nelas, os quintessons criavam formas de vida cibertrônicas que se dividiam entre soldados e trabalhadores. Ambas eram usadas pelos quintessons no dia-a-dia, como servos e guardiões, mas também eram vendidas e exportadas para outros povos da galáxia.

Os corpos desses seres cibertrônicos eram forjados na Câmara de Energia Plásmica, e seus cérebros eram programados pelos quintessons através de Vector Sigma, um poderoso mega-computador capaz de dar vida e senciência aos trabalhadores e soldados. Uma vez despertadas, ambas as "raças" cumpriam suas tarefas de maneira independente. Em determinado momento, os trabalhadores e soldados assumiram as tarefas dos quintessons, permitindo que esses vivessem em tranqüilidade sem ter de se preocupar em trabalhar ou supervisionar os robôs.

Você tem muito o que
aprender sobre os Transfomers...
Mas leia este artigo que tudo vai ficar bem!

Após mais de um milhão de anos de serviços, trabalhadores e soldados desenvolveram consciência, e perceberam que vinham sendo usados como escravos pelos quintessons. Os trabalhadores, liderados por A-3, começaram uma rebelião contra seus antigos mestres, e os soldados logo se uniram à guerra. A luta foi dura, e os quintessons eram protegidos por robôs ainda mais poderosos — os Guardiões Negros. Mas, ao final do conflito, os antigos mestres foram obrigados a fugir de Cybertron, deixando o planeta para seus escravos. Este conflito ficou conhecido como a Primeira Guerra Cybertroniana. Com os quintessons fora do planeta, trabalhadores e soldados começaram uma era de paz, e até mudaram seus nomes: os trabalhadores passaram a ser chamados de *autobots*, e os soldados, *decepticons*.

A paz durou pouco. Com o fim da guerra, os decepticons se voltaram contra seus antigos aliados. Os autobots não eram páreo para a força e habilidade de combate dos decepticons, e tiveram de apelar para a astúcia: desenvolveram a tecnologia de transformação, sendo capazes de reconfigurar seus corpos em novas formas, que passavam despercebidas e surpreendiam os decepticons. Com o tempo, os autobots venceram essa Segunda Guerra Cybertroniana. Começava assim a Era de Ouro de Cybertron.

Durante esse período de paz e prosperidade, os decepticons não ficaram inativos: pesquisando e trabalhando em segredo, eles também desenvolveram a tecnologia de transformação e mais uma nova habilidade — a capacidade de vôo. Sob o comando de Megatron, o primeiro dessa nova leva de transformers, os decepticons atacaram uma das cidades-satélite da capital, Iacon, e mataram o líder autobot da época. Entretanto, a traição de Megatron não se tornou pública, embora houvesse rumores dos acontecimentos. Assim, Alpha Trion (que antes era conhecido como A-3) começou a desenvolver em segredo um processo de reconstruir os autobots em configurações de combate capazes de suportar e lutar a guerra que ele sabia que estava por vir.

Robôs mais jovens, deslumbrados pela capacidade de vôo dos decepticons, passaram a idolatrá-los, pois não sabiam da maldade que se escondia em seus corações. Aproveitando-se disso, Megatron fez lavagem cerebral em muitos deles, transformando-os em seus asseclas.

Mas o conflito aberto entre autobots e decepticons só começou quando Megatron enganou um jovem e inocente autobot, Orion Pax, fazendo com que esse permitisse sua entrada em um local de armazenamento de energia. Lá, o jovem admirador foi acossado pelos decepticons que buscavam dominar o local, e ferido mortalmente pelo próprio Megatron. Resgatado e consciente da maldade dos decepticons, Pax foi reconstruído pelo ancião Alpha Trion como o primeiro de uma nova leva de autobots de combate. Nascia assim Optimus Prime.

Liderados por Optimus Prime, os autobots novamente se postaram contra os decepticons. Explodiu então a Terceira Guerra Cybertroniana, um conflito como nenhum outro antes visto em Cybertron. Durou muito mais do que qualquer outro: cinco milhões de anos! Durante esse período, os decepticons conquistaram a maior parte do planeta, levando muitos autobots a deixar Cybertron. A força principal dos autobots continuou a operar de Iacon, mas depois de cinco milhões de anos, os níveis de energia do planeta atingiram níveis muito baixos, forçando os transformers a buscar novas fontes de energia fora de Cybertron. Assim, Optimus Prime reuniu seus melhores autobots na *Arca*, uma astronave de tamanho descomunal, em uma expedição em busca de *energon*, a principal fonte de energia dos transformers.

Pouco depois de seu lançamento, a Arca foi interceptada e atacada pela *Nêmese*, a principal nave dos decepticons. Os decepticons então invadiram a Arca e, liderados pelo próprio Megatron, entraram em combate com os autobots presentes. Avariada durante o combate, a Arca caiu na Terra, ao lado de um vulcão que um dia viria a se chamar Oregon. Todos os transformers na Arca foram colocados em estase, enquanto aqueles na Nêmese foram ejetados na região da África do Sul. A Nêmese, por sua vez, caiu nas profundezas do Oceano Pacífico.

Quatro milhões de anos depois, uma erupção do Oregon despertou o *Teletraan I*, o supercomputador que serve como principal centro de controle, diagnósticos e sistema de segurança da Arca. A erupção também despertou os protocolos do Teletraan I de procurar e reparar quaisquer transformers no interior da nave. Enviando um satélite para fazer um reconhecimento dos arredores e localizar formas de vida nas quais se basear para os reparos, o supercomputador descobriu os veículos humanos e passou a integrar sua forma àquelas dos transformers que reparava (na época, ele não reconhecia formas de vida baseadas em carbono, como humanos).

O primeiro transformer a ser revivido foi Skywarp, um decepticon. Ele restaurou Megatron, que ordenou que os decepticons fossem reparados primeiro. Como seus níveis de energia estavam muito baixos, os decepticons deixaram a Arca em busca de alguma forma de se reabastecer.

Na saída, Starscream disparou contra o vulcão, provocando um desabamento que fechou a única saída da astronave. Mas o disparo também fez com que o corpo de Optimus Prime caísse na linha de reparos de Teletraan I, e logo ele e todos os seus companheiros estavam funcionando novamente. Escavando uma saída da Arca, os transformers chegavam então à Terra.

...e agora, pela segunda vez, Optimus Prime é o astro de um filme produzido por Steven Spielberg!

Transformers em Campanha

Existem vários tipos de campanha possíveis envolvendo os Transformers. Eles poderiam ser recém-chegados no seu mundo de campanha (seja a Terra ou qualquer outro). Nesse caso, os personagens poderiam se encontrar com eles e tomar parte em sua guerra. Ou os personagens podem eles mesmos ser transformers, e devem proteger (ou destruir) o mundo de campanha e todas as suas riquezas naturais.

Talvez os Transformers *já* tenham chegado ao mundo de campanha, mas ainda não foram descobertos. No filme de 2007, esse é o cenário: a tecnologia cybertroniana presente no corpo de Megatron serviu de base para boa parte da tecnologia terrestre! Imagine a surpresa dos jogadores quando o lich/vilão enviar seus mais novos servos contra eles...

Personagens

Seguem abaixo as fichas dos transformers originais, aqueles presentes na queda da Arca na Terra milhões de anos atrás. Para cada personagem também apresentamos um breve histórico, sua personalidade e algumas dicas de interpretação. Se não concordar com alguma coisa, sinta-se livre para alterá-la. Fizemos os transformers baseados em suas aparições nos *quadrinhos e desenhos animados*. Não levamos em conta qualquer limite de pontos de personagem. Lembre-se que o que vale em RPG é a diversão de interpretar (ok, explodir decepticons também é divertido!).

Autobots

Os autobots são os heróis do universo dos Transformers. Assim como seus inimigos, os decepticons, eles são capazes de se transformar em máquinas, veículos e outros equipamentos eletrônicos da Terra (e também de Cybertron). A maioria dos autobots se transforma em carros de passeio, embora alguns poucos possam assumir a forma de veículos militares — como jatos e jipes. Na Terra, o quartel-general dos autobots fica dentro do complexo no interior da Arca e do vulcão Oregon.

Optimus Prime

(pronuncia-se "óp-t-mãs práim")

"A liberdade é um direito de todos os seres sencientes."

Comandante dos Autobots

Optimus Prime (ou Líder Optimus) é o maior, mais forte e mais sábio dentre todos os autobots. É o líder dos autobots desde o início da guerra contra os decepticons. É heróico e valente, e sua compaixão o impele a usar todas as suas habilidades para melhorar o universo ao seu redor. Optimus tem um forte senso de justiça, e se dedica à proteção de toda a vida — especialmente a dos terráqueos, com quem se sente em dívida por ter trazido a guerra contra os decepticons para a Terra. Ele fará de tudo para evitar o sofrimento alheio, incluindo sacrificar sua própria vida para tanto. Sua forma terráquea é a de um caminhão.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Optimus Prime é o herói dos heróis. É sábio, carismático, habilidoso e possui ideais que o colocam longe — ou *acima* — dos demais. Optimus não fica apenas na base —também é um líder de campo, e às vezes assume uma missão de tal forma que tenta resolvê-la sozinho. É difícil interpretar um personagem tão altruísta quanto Optimus Prime, por isso em alguns grupos ele funciona melhor como NPC.

F5, H4, R5, A5, PdF6, 25 PVs e 25 PMs; Mecha; Armadura Extra (todas!), Ataque Especial (PdF; penetrante, poderoso, preciso), Boa Fama, Forma Alternativa (caminhão) e Tiro Múltiplo; Código de Honra (1ª lei de Asimov, código dos heróis e código da honestidade) e Devoção (acabar com a guerra contra os decepticons).

Brawn

("bró-n")

"O poder vem antes dos microchips."

Especialista em Demolições

Brawn é "apenas" o segundo mais forte de todos os autobots, mas também é o mais corajoso. Para ele, a Terra é apenas mais um ambiente hostil — o que ele adora! Rude, ágil e durão, Brawn sente pena por nem todos também serem assim. Normalmente, Brawn par-

Optimus, Bumblebee e Ironhide

ticipa de todas as missões de campo. Sua forma terráquea é um jipe land rover defender.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Brawn adora uma boa luta. Ele é um autobot de ação, não de conversa. Ele é o "John Wayne" dos autobots: feio e forte. Mas também sério e competente.

F4, H3, R4, A4, PdF3, 20 PVs e 20 PMs; Mecha; Armadura Extra (PdF), Forma Alternativa (land rover defender) e Tiro Múltiplo; Código de Honra (dos heróis) e Vulnerabilidade (elétrico).

BLUESTREAK

("blú-stric")

"Nunca conheci um decepticon de quem eu gostasse."

Atirador de Longa Distância

Bluestreak fala sem parar, fato que parece não incomodar os outros autobots, já que ele alivia a maioria das situações com seu bom humor. Apesar de todo o seu armamento e velocidade, odeia a guerra, assombrado pela lembrança da destruição de sua cidade natal pelos decepticons. Sua forma terráquea é um carro esporte nissan 280ZX.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Bluestreak fala o tempo todo. Na maioria das vezes, piadas e comentários "espertos" ou "malandrinhos". É o típico personagem de língua afiada.

F3, H2, R3, A3, PdF3, 15 PVs e 15 PMs; Mecha; Ataque Especial (PdF; longo x3, poderoso) e Forma Alternativa (nissan 280ZX); Código de Honra (dos heróis).

BUMBLEBEE

("bãm-bou-bi")

"Os que menos aparentam podem ser os mais perigosos."

Espião

Pequeno, corajoso e determinado, Bumblebee age como mensageiro e espião para os autobots. Devido ao seu "pequeno" tamanho (4,5 m de altura), ele pode se infiltrar onde os outros não podem — ou não se atreveriam. Tem a melhor visão dentre os autobots e, embora seja o menor e mais fraco, sua furtividade mais do que compensa. Na maioria das missões, Bumblebee é quem faz o trabalho de reconhecimento. Sua forma terráquea é um fusca amarelo (ou um volkswagen beetle amarelo, para os puristas). Não, ele *não é* um camaro amarelo!

Personalidade & Dicas de Interpretação: Bumblebee é o "irmão mais novo" de todos os autobots. Ele luta constantemente para se provar para os outros autobots, especialmente para Prowl e o líder Optimus Prime.

F2, H2, R2, A3, PdF2, 10 PVs e 10 PMs; Mecha; Forma Alternativa (fusca amarelo), Sentidos Especiais e Tiro Múltiplo; Código de Honra (dos heróis); Crime.

CLIFFJUMPER

("clíf-jãmpãr")

"Bata primeiro, bata rápido, bata forte."

Guerreiro

Cliffjumper compensa seu pequeno tamanho atirando-se direto ao combate. É motivado pelo desejo de vencer a guerra contra os decepticons. Ele é rápido, e normalmente usa sua velocidade para atrair o fogo inimigo contra si, protegendo seus aliados. Cliffjumper não tem uma forma terráquea; sua forma alternativa é um carro cybertroniano.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Cliffjumper é muito ansioso, o que o torna descuidado. Ele também é impulsivo, e age antes de pensar. Faça o mesmo!

F3, H3, R3, A3, PdF 3, 15 PVs e 15 PMs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (PdF; enfraquecedor), Forma Alternativa (carro cybertroniano) e Tiro Múltiplo; Código de Honra (dos heróis) e Impulsivo.

GEARS

("guírs")

"Ninguém vence uma guerra — mas alguém perde."

Transporte e Reconhecimento

Gears é o "reclamão" dos autobots. Ele é anti-social, e sabe que não se encaixa em lugar nenhum. Ele consegue achar defeitos e pro-

blemas em tudo e todos. Entretanto, só age assim para divertir os outros enquanto eles mesmos tentam diverti-lo. Sua forma terráquea é uma caminhonete chevrolet S-10 modelo 1983.

Personalidade & Dicas de Interpretação: implique com seus companheiros, aponte os defeitos deles. Seja emburrado e mal-humorado. Reclame o tempo todo.

F4, H1, R2, A2, PdF2, 10 PVs e 10 PMs; Mecha; Forma Alternativa (chevrolet S-10 1983), Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo e Vôo; Código de Honra (dos heróis) e Insano (mal-humorado).

("gré-pou")

"A beleza está em tudo, menos na guerra."

Arquiteto

Grapple é o arquiteto e engenheiro dos autobots. Em Cybertron, seus prédios eram considerados obras de arte. Na Terra, sua imaginação é limitada pela guerra. Sua forma terráquea é um caminhão guindaste.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Grapple odeia a guerra. Ele é e se considera um artista, e orgulha-se de suas obras, mas fica muito deprimido quando elas são destruídas.

F3 (7 na Forma Alternativa), H3 (1 na Forma Alternativa), R3 (1 na Forma Alternativa), A3, PdF 3, 15 PVs e 15 PMs; Mecha; Ataque Especial (longo), Forma Alternativa (caminhão guindaste) e Tiro Múltiplo; Código de Honra (dos heróis).

HOUND

("ráund")

"Observe tudo, e lembre-se de mais ainda."

Batedor

Hound ama as maravilhas naturais da Terra, e até mesmo prefere este planeta a Cybertron. Ele é conhecido por suas habilidades de rastreamento e sua capacidade de projetar hologramas altamente realistas. Sua forma terráquea é um jipe militar 4x4.

Novas Vantagens "Ataque Especial"

Longo (+1 ponto, +1 PM): apenas para Poder de Fogo. Cada ponto gasto nesta vantagem duplica a distância dos seus tiros (x2 por +1, x4 por +2, x8 por +3...). Quando atirar a toda a sua distância, você gasta +1 PM (x2 por +1, x4 por +2, x8 por +3...).

Enfraquecedor (+2 pontos, +2 PMs): quando atingido, o alvo deve fazer um teste de R. Se o resultado for *menor* que o dano sofrido, ele sofre uma redução em sua R igual ao seu PdF durante uma quantidade de rodadas igual ao seu PdF. A R de um personagem não pode cair abaixo de 0.

Novas Desvantagens "Insano"

Impulsivo (–1 ponto): você sempre age antes de pensar. Você ganha um bônus de +2 em sua iniciativa, mas uma penalidade de –2 em sua Armadura. Você não consegue sentar e planejar qualquer ação.

Mal-Humorado (–1 ponto): você está sempre emburrado. Você reclama o tempo todo, e aponta defeitos em tudo e todos.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Hound é corajoso e leal, e não tem medo de quase nada. Ele deseja secretamente ser um humano. Hound é contemplativo e dado a se distrair e divagar durante missões de reconhecimento, principalmente se passar perto de algum lugar de extrema beleza.

F3, H3, R3, A3, PdF3, 15 PVs e 15 PMs; Mecha; Forma Alternativa (jipe militar 4x4), Sentidos Especiais e Tiro Múltiplo; Código de Honra (dos heróis) e Vulnerabilidade (elétrico, fogo e frio); Sobrevivência.

HUFFER

("rã-fãr")

"A estrutura molecular é a chave para o sucesso."

Engenheiro de Construção

Huffer é o engenheiro dos autobots. É cínico, mal-humorado e pessimista. Primeiro reclama que algo não pode ser construído, depois constrói assim mesmo. Ele não é nem um pouco sociável, mas é altamente confiável. Sua forma terráquea é o cavalo de um caminhão.

"Ei, acho que aquele caminhão é meu primo."

Personalidade & Dicas de Interpretação: nunca diga que algo é possível. Aponte todos os "contras". Aponte todos os defeitos. Reclame!

F4, H3, R3, A3, PdF2, 15 PVs e 15 PMs; Forma Alternativa (cavalo de um caminhão), Poder Oculto e Tiro Múltiplo; Código de Honra (dos heróis) e Insano (mal-humorado); Ciência.

IRONHIDE

("airãn ráid")

"Circuitos de alta tecnologia não são substitutos para coragem."

Segurança

Ironhide é o mais velho e experiente de todos os autobots. Ele costuma servir de guarda-costas para Optimus Prime, mas também é designado para guardar qualquer coisa importante. Sua forma terráquea é uma van nissan vanette.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Ironhide é duro, mas gentil. Ele prefere ação a palavras. Ele é o mais experiente, por isso não é dado a agir sem pensar, como Cliffjumper. Ironhide é o soldado típico. Aja como tal! E quando contrariado, não se esqueça de dizer: "Vá mascar um microchip!".

F3, H2, R4, A4, PdF 4, 20 PVs e 20 PMs; Mecha; Armadura Extra (todas!), Forma Alternativa (nissan vanette) e Tiro Múltiplo; Código de Honra (dos heróis).

("djéz")

"Faça com estilo, ou nem se incomode."

Agente Especial

Jazz ama a cultura terrestre, e está sempre tentando aprender mais. Seu conhecimento da Terra torna-o o braço-direito de Optimus Prime. Ele é versátil, esperto, audacioso, mas tende a se distrair facilmente. Sua forma terráquea é um carro de corrida porsche 935 turbo.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Jazz é muito *cool*, muito estiloso e muito competente. Sempre faz parte das missões mais perigosas. Cante, dance, implique com os mais reservados.

F3, H3, R3, A3, PdF3, 15 PVs e 15 PMs; Mecha; Forma Alternativa (porsche 935 turbo) e Tiro Múltiplo; Código de Honra (dos heróis); Investigação.

MIRAGE

("mi-rá-j")

"Quem e o quê sou eu escondo do inimigo."

Espião

Mirage não gosta de participar da guerra contra os decepticons. Em Cybertron, ele pertencia à classe alta, e gostaria de estar em casa, divertindo-se com seus amigos. Ele é um bom guerreiro, mas é ainda melhor em missões de reconhecimento. Mirage não gosta de combater de frente, embora seja um excelente lutador marcial. Ele é um bom

"Afinal, quem teve a idéia de jogar com humanos numa campanha de Transformers?"

atirador de longa distância. Sua forma terráquea é um ligier JS-11 de fórmula 1.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Mirage não tem certeza se acredita na causa dos autobots. Ele considera todos os outros como cidadãos de uma classe abaixo da sua, sendo um pouco elitista.

F3, H3, R3, A3, PdF2, 15 PVs e 15 PMs; Mecha; Aceleração, Ataque Especial (longo), Forma Alternativa (JS-11 de fórmula 1) Invisibilidade e Tiro Múltiplo.

Não há nenhuma razão para esta foto estar aqui... Exceto a óbvia.

("práu")

"A lógica é a maior de todas armas."

Estrategista Militar

Prowl executa qualquer tarefa até que ela esteja feita — e bem-feita, ao melhor das suas habilidades. Ele busca encontrar razões e conexões lógicas em tudo. Possui o mais sofisticado centro de lógica de todos os autobots, e é capaz de analisar e aconselhar em qualquer situação de combate complexa quase instantaneamente. Situações inesperadas às vezes atrapalham seus circuitos. Sua forma terráquea é um carro esporte nissan fairlady Z.

Personalidades & Dicas de Interpretação: Prowl prefere ouvir a falar. Ele é um operário dedicado, que busca a perfeição naquilo que faz. É calmo e reservado.

F3, H4, R3, A3, PdF3, 15 PVs e 15 PMs; Mecha; Ataque Especial (teleguiado), Forma Alternativa (nissan fairlady Z), Memória Expandida e Tiro Múltiplo; Código de Honra (dos heróis); Ciência, Crime e Investigação.

RATCHET

("ré-tchã-t")

"Você quebra, eu conserto."

Médico

Ratchet era o melhor mecânico de Cybertron. Em sua oficina, ele conseguia construir de tudo: de um alfinete a um míssil. Com as peças certas, também curava os autobots. Ele gosta de festas, mas faz seu serviço como todos os autobots. Sua forma terráquea é uma ambulância.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Ratchet é insolente, e demonstra essa característica em suas respostas aos companheiros. Ele gosta de curtir, o que às vezes atrapalha sua eficiência.

F3, H3, R3, A3, PdF2, 15 PVs e 15 PMs; Mecha; Forma Alternativa (ambulância) e Tiro Múltiplo; Código de Honra (dos heróis); Ciência, Máquinas e Medicina.

SIDESWIPE

("sáid-suáip")

"Eu não quebro as regras, eu apenas as forço — bastante."

Guerreiro

Sideswipe é quase tão bom em combate quanto seu irmão gêmeo, Sunstreaker, mas tem um pouco menos de sangue frio. Quando entra em combate, vai até o fim. Ele usa estratégias e estratagemas que envolvem enganar seus adversários. Sua forma terráquea é um sofisticado lamborghini countach vermelho.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Sideswipe é audacioso, mas um pouco impulsivo, o que às vezes o leva a se ferir sem necessidade. Ele é um bom companheiro e um bom soldado.

F3, H3, R3, A3, PdF3, 15 PVs e 15 PMs; Mecha; Forma Alternativa (lamborghini countach), Poder Oculto, Tiro Múltiplo e Vôo; Código de Honra (dos heróis).

SUNSTREAKER

("sãn-stríquer")

"Eles não podem vencer o melhor."

Guerreiro

Egocêntrico. Sunstreaker considera-se a coisa mais bela da Terra. Ele ama seu estilo pomposo, e tem pena dos outros autobots que também são carros de corrida (principalmente seu gêmeo Sideswipe). Sua forma terráquea é um lamborghini countach amarelo.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Sunstreaker não joga para o time — ele prefere brilhar sozinho. Com a isca certa, ele se torna uma presa fácil. Entretanto, ele é um guerreiro muito calmo, competente e impiedoso.

F3, H4, R3, A3, PdF3, 15 Pvs e 15 PMs; Mecha; Armadura Extra (PdF), Ataque Especial (teleguiado), Forma Alternativa (lamborghini countach) e Tiro Múltiplo; Insano (megalomaníaco).

TRAILBREAKER

("trêi-eu brêi-quer")

"Um autobot é tão bom quanto o combustível em seu tanque."

Estrategista de Defesa

Trailbreaker debocha de qualquer situação, não importa quão séria. Apesar de piadista e brincalhão, ele se considera um perigo para os autobots porque consome mais combustível que todos os outros. Sua forma terráquea é um utilitário toyota hilux modelo 1968.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Trailbreaker sofre de baixa autoestima, e na maioria das vezes pede para

Os Cassetes Decepticons

Soundwave carrega em seu peito um exército pessoal: cinco pequenos decepticons que se transformam em fitas cassete. Eles são extremamente leais a Soundwave e, por conseguinte, a Megatron.

Laserbeak: interrogador. F1, H3, R1, A2, PdF 2, 5 PVs e 5 PMs; Mecha; Aceleração, Aliado (Soundwave e os outros cassetes), Forma Alternativa (fita cassete), Memória Expandida, Sentidos Especiais e Vôo; Má Fama; Crime e Investigação.

Buzzsaw: espionagem. F1, H3, R1, A2, PdF 2, 5 PVs e 5 PMs; Mecha; Aceleração, Aliado (Soundwave e os outros cassetes), Forma Alternativa (fita cassete), Memória Expandida, Sentidos Especiais e Vôo; Má Fama; Crime e Investigação.

Ravage: infiltração e sabotagem. F2, H3, R2, A2, PdF 2, 10 PVs e 10 PMs; Mecha; Aliado (Soundwave e os outros cassetes), Forma Alternativa (fita cassete), Sentidos Especiais e Vôo; Má Fama; Crime.

Rumble: demolição. F1, H3, R2, A2, PdF 2, 10 PVs e 10 PMs; Mecha; Aliado (Soundwave e os outros cassetes), Forma Alternativa (fita cassete), Poder Oculto, Tiro Múltiplo e Vôo; Má Fama.

Frenzy: guerreiro. F1, H3, R2, A2, PdF 2, 10 PVs e 10 PMs; Mecha; Aliado (Soundwave e os outros cassetes), Forma Alternativa (fita cassete), Poder Oculto, Tiro Múltiplo e Vôo; Má Fama.

ser deixado para trás. Ele tripudia de seus próprios defeitos, mas sua bravura e habilidades defensivas são inquestionáveis.

F3, H1, R3, A3, PdF3, 15 PVs e 15 PMs; Mecha; Armadura Extra (PdF), Forma Alternativa (toyota hilux 1968) e Tiro Múltiplo; Código de Honra (dos heróis) e Insano (depressivo). Trailbreaker também pode usar um campo de força que lhe concede Invulnerabilidade (todos). Manter o campo de força custa 1 PM por turno.

WHEELJACK

("uíu djéc")

"Nunca faça o que seu oponente espera."

Engenheiro Mecânico

Wheeljack é o "cientista louco" dos autobots. Ele está sempre inventando novas armas e equipamentos. Ele adora se exibir. Sua forma terráquea é um carro de corrida lancia stratos turbo.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Wheeljack é o seu próprio pior inimigo: ele normalmente se fere quando testa novas armas e equipamentos. Ou quando exibe suas habilidades de corrida... Tente sempre encontrar uma maneira nova ou diferente de fazer as mesmas coisas ou de executar um plano.

F3, H4, R3, A3, Pdf3, 15 PVs e 15 PMs; Mecha; Armadura Extra (PdF), Genialidade, Tiro Múltiplo e Vôo; Código de Honra (dos heróis); Ciência, Idiomas e Máquinas.

DECEPTICONS

Os decepticons são os vilões do universo dos Transformers. Também são capazes de mudar de forma, transformando-se principalmente em veículos de combate. Na Terra, seu quartel-general é a astronave Nêmese, nas profundezas do Oceano Pacífico.

MEGATRON

("mé-ga-tron")

"Paz pela da tirania."

Líder dos Decepticons

Megatron combina força bruta, brilhantismo militar e total falta de compaixão. Transmite o mais puro terror. Acima de tudo, deseja voltar a Cybertron e conquistar o planeta de uma vez por todas, assim que conseguir destruir todos os autobots da Terra. Megatron também planeja dominar todos os recursos deste planeta e usá-los em suas conquistas. Até onde se sabe, Megatron não tem nenhuma fraqueza. Sua forma terráquea é uma pistola walther P38 U.N.C.L.E. special.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Megatron não é o típico vilão caótico ou insano tão comum em quadrinhos e desenhos animados. Ele é mais um comandante militar que lidera através de exemplos brutais. É muito agressivo e completamente megalomaníaco, mas já demonstrou algum tipo de honra. Sua relação com Optimus Prime é complicada, e existe um forte respeito entre os dois líderes — eles conhecem um ao outro melhor do que ninguém. Às vezes, parece que Megatron gosta do conflito entre ele e Prime — e sabe que, quando finalmente destruir o líder dos autobots, ficará completamente sozinho. Os dois sabem que, se não fosse por suas ideologias diametralmente opostas, teriam sido amigos. Prime considera isso uma tragédia. Megatron acha divertido.

F6, H5, R5, A5, PdF7, 25 PVs e 25 PMs; Mecha; Armadura Extra (todas), Ataque Especial (penetrante, perigoso, poderoso e preciso), Ataque Múltiplo, Forma Alternativa (walther P38 U.N.C.L.E. special), Tiro Múltiplo e Vôo; Insano (megalomaníaco) e Má Fama. Megatron também pode ligar seu canhão interdimensionalmente a um buraco negro, disparando antimatéria (em termos de regras, ele pode usar a vantagem Tiro Carregável, mas o limite de sua carga é a H de Megatron; entretanto, ele deve gastar 2 PMs e um turno a mais preparando-se).

STARSCREAM

("stárs-crim")

"A conquista é feita do pó dos inimigos."

Comandante de Operações Aéreas

Starscream busca tomar o lugar de Megatron no comando dos decepticons. Ele é frio, cruel e egoísta, e não tem qualquer tipo de compaixão. Considera-se acima dos outros decepticons: o mais bonito e sofisticado de todos eles. Sua forma terráquea é um caça F-15 eagle.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Starscream acha que os decepticons deveriam usar mais de estratégia do que de força bruta para vencer os autobots. Ele é muito bom naquilo que faz, mas às vezes exagera em seu narcisismo e megalomania.

F3, H4, R3, A3, PdF3, 15 PVs e 15 PMs; Mecha; Forma Alternativa (F-15 eagle), Poder Oculto, Tiro Múltiplo e Vôo; Insano (megalomaníaco) e Má Fama.

("scái uárp")

"Golpeie quando o inimigo não estiver olhando."

Guerreiro

Skywarp é o mais furtivo dos decepticons. Adora fazer brincadeiras cruéis com seus camaradas e, mais do que isso, aparecer de surpresa para atacar os autobots. Sua forma terráquea é um caça F-15 eagle.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Skywarp não é lá muito esperto. Ele seria inútil sem Megatron para lhe dar ordens.

F3, H3, R3, A3, PdF3, 15 PVs e 15 PMs; Mecha; Ataque Especial (teleguiado e tiro múltiplo), Forma Alternativa (F-15 eagle) e Vôo; Má Fama; Sobrevivência.

THUNDERCRACKER

("tãn-der cré-quer")

"A arma mais mortal é o terror."

Guerreiro

Thundercracker desdenha de qualquer coisa que não possa voar. Ele não acredita muito na causa dos decepticons, mas eles conseguem impeli-lo a lutar. Sua forma terráquea é um caça F-15 eagle.

Personalidade & Dicas de Interpretação: sua falta de fé na causa às vezes o faz questionar suas missões e demorar a executá-las. Na maioria das vezes, suas dúvidas o impedem de ser realmente eficiente.

F3, H3, R3, A3, PdF3, 15 PVs e 15 PMs; Mecha; Ataque Especial (teleguiado), Forma Alternativa (F-15 eagle), Tiro Múltiplo e Vôo; Má Fama; Sobrevivência (furtividade, navegação e rastreio).

SOUNDWAVE

("sáund-uêiv")

"Gritos e choro são música para os meus ouvidos."

Especialista em Comunicações

Soundwave é o mais desprezado dos decepticons: não tem qualquer carisma. Mas também é um dos mais importantes, mantendo os vilões em comunicação. Soundwave é capaz de ler mentes (monitorando impulsos elétricos do cérebro) e de localizar autobots. Também conta com um exército pessoal: Laserbeak, Buzzsaw, Ravage, Rumble e Frenzy, os "cassetes decepticons" (por sua forma terráquea ser a de uma fita cassete). A forma terráquea de Soundwave é um aparelho de som.

Personalidade & Dicas de Interpretação: Soundwave é um oportunista. Usa tudo o que capta com seus sensores em chantagens, para subir ainda mais na hierarquia dos decepticons. Por isso, aproveita-se de tudo e de todos — com a exceção de Megatron, a quem é extremamente leal.

F3, H4, R4, A3, PdF3, 20 PVs e 20 PMs; Aliados (veja caixa), Forma Alternativa (aparelho de som), Ligação Natural, Memória Expandida, Sentidos Especiais, Telepatia e Vôo; Má Fama; Crime e Investigação.

GUSTAVO BRAUNER usou "paz pela tirania" na Gazeta do Reinado, e ninguém notou

OPTIMUS PRIME — NÍVEL DE PODER 13

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+13	+2	–	+3	+4	+5
36	14	–	16	18	20

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+15	–	+7	+13

Perícias: Conhecimento (tática) +19, Diplomacia +21, Notar +12, Ofício (mecânica) +11.

Feitos: Ação em Movimento, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado 2 (lâmina de energon), Inspirar 5, Interpor-se, Liderança, Mira Aprimorada, Plano Genial, Tiro Preciso 2.

Poderes: Crescimento 8 (Permanente; Inato), **Dispositivo 8** (fuzil laser, fácil de perder: **Raio 13** [Alcance Ampliado; Penetrante]), **Imunidade 30** (Fortitude), **Morfar 4** (forma de caminhão; Alomorfia), **Proteção 11** (Impenetrável), **Super-Força 6** (Poder Alternativo — **Golpe 13** (lâmina de energon; Pujante; Penetrante; Deficiência [perde o uso de uma mão]).

Forma de caminhão: na forma de caminhão, Optimus Prime perde os feitos Crítico Aprimorado 2, Mira Aprimorada e Tiro Preciso 2, os poderes Dispositivo e Golpe, 6 pontos de bônus de Defesa e adquire a desvantagem Deficiência (sem mãos), para um ganho de 47 pontos. Ele usa esses pontos para comprar os feitos Atropelar Aprimorado e Atropelar Rápido, e os poderes **Golpe 13** (Pujante; Ação Livre, Linha) e **Velocidade 5**.

Combate: desarmado (ataque +13, dano 28), lâmina de energon (ataque +13, dano 28, crítico 18, Penetrante), fuzil laser (ataque +13, dano 28, alcance 97,5 m, Penetrante), Defesa 21, Iniciativa +2.

Habilidades 24 + Salvamentos 14 + Perícias 12 + Feitos 15 + Poderes 119 + Combate 56 = 240 PP.

É robô que não acaba mais!